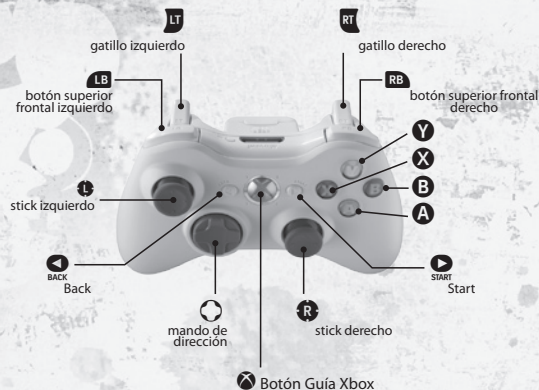


CONTROLES DEL JUEGO



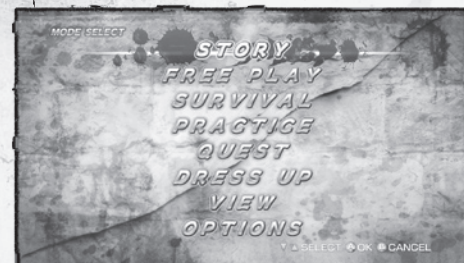
GENERAL CONTROLS

	Aya	Saki	Anna
stick izquierdo	Desplazamiento	Desplazamiento	Desplazamiento
botón de stick izquierdo	N/A	N/A	N/A
stick derecho	Mover cámara	Mover cámara	Mover cámara
botón de stick derecho	Centrar cámara	Centrar cámara	Centrar cámara
mando D izquierda	Pantalla del mapa	Pantalla del mapa	Pantalla del mapa
mando D derecha	Alternar mini mapa	Alternar mini mapa	Alternar mini mapa
mando D arrib	Provocar	Provocar	Provocar
mando D abajo	Pantalla de estado	Pantalla de estado	Pantalla de estado
LT	Cambiar de arma	N/A	Cambiar de arma
RT	Cambiar de personaje	Cambiar de personaje	Cambiar de personaje
LB	Limpiar espada	Limpiar espada	Recargar
RB	Fijar objetivo	Fijar objetivo	Fijar objetivo
X	Espada / Ataque con espada x2	Ataque con espada	Disparar Pistola/Escopeta
Y	Patada / Salto con patada	Ataque con patada	Patear/Disparar Uzi
A	Salto	Salto	Salto
B	Proyectil / Ataque con espada x2	Arremetida / Ataque con forcejeo	Mano a Mano
Botón START	Menú Pausa	Menú Pausa	Menú Pausa
Botón BACK	Menú de objetos	Menú de objetos	Menú de objetos

MOVIMIENTOS ESPECIALES

	Aya	Saki	Anna
X+A	Ataque éxtasis	Ataque éxtasis	Ataque éxtasis
Y+B	Postura defensivo	Postura defensivo	Postura defensivo

MENÚ PRINCIPAL



Este menú permite seleccionar entre varias opciones.

Story – Jugar el modo Historia para desbloquear niveles y personajes.

Free Play – Volver a jugar con cualquier personaje los niveles desbloqueados en el modo Historia.

Survival – Enfrentarse a un corro de enemigos para mejorar tu personaje y encontrar objetos.

Practice – Practicar contra el enemigo que elijas con la capacidad de cambiar sus acciones.

Quest – Una lista de misiones que también deberás completar en el juego.

Dress Up – Dar otro look a los personajes.

View – Ver modelos de personaje una vez completado el juego.

Options – Modificar opciones de juego, como el color de la sangre y el volumen del sonido.

GUARDAR LA PARTIDA

El juego se guarda manualmente. Cada vez que completes un capítulo o nivel, te pedirá que guardes la partida. Para hacerlo, sólo tendrás que seguir las instrucciones en pantalla después de un capítulo o nivel.

GUARDAR A MEDIA PARTIDA

Si eliges Salir en el menú Pausa, el juego te preguntará si quieres guardar la partida. Si lo haces, la partida se guardará en el punto exacto en que te encuentres para que no tengas que volver a jugar todo el nivel. El jugador puede continuar esta partida guardada seleccionando esta opción en el menú principal.

INDICADORES

Barra de sangre (Aya /Saki)

Este indicador muestra cuán sangrienta está tu espada. Cuanto más sangrienta, menos afilada. Si la barra de sangre se llena, la espada se quedará clavada en el cuerpo del zombi al que intentes atacar.



Barra éxtasis

Este indicador se llena de color amarillo. Cuando empiece a parpadear, el jugador podrá realizar un ataque éxtasis.

Barra de salpicaduras

La imagen se llena de color rojo. Cuando la imagen esté llena el personaje entrará en modo furia.

Barra de vitalidad

Este indicador muestra la vida del personaje.

TAG PLAY

TAG play es un modo multijugador cooperativo que se puede seleccionar al jugar en modo historia, libre o supervivencia. Se distingue del juego con un solo jugador por el hecho de que cada uno de los dos jugadores controla un personaje y no puede pasar a llevar otro. En la opción de juego TAG, los jugadores deben compartir todos los objetos. Asegúrate de tener dos mandos Xbox 360 conectados para jugar al modo Tag Play.

DESCARGA DE CONTENIDO

Para descargar contenidos adicionales visita el Bazar Xbox LIVE.

Xbox LIVE

Con Xbox LIVE® podrás jugar con quien quieras cuando quieras. Crea tu propio perfil (tarjeta de jugador), charla con tus amigos, descarga contenido (programas de televisión, tráileres, películas en alta definición, demos de juegos, contenido de juegos exclusivo y juegos Arcade) en el Bazar Xbox LIVE y envía y recibe mensajes de voz y video. Usa LIVE tanto con Xbox 360® como con Windows®. Juega, charla con tus amigos y descarga contenido tanto en tu ordenador como en tu Xbox 360. LIVE te abre las puertas a las cosas que quieres y a la gente que conoces tanto en tu ordenador como en tu televisor. ¡Conéctate ya y forma parte de la nueva revolución!

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y tutores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños, de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Además ahora el control parental de LIVE y de Windows Vista funcionan mejor juntos. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos, decidir quién y cómo se comunican con otros usuarios en línea con el servicio LIVE y establecer un límite de horas de juego. Para más información, visita www.xbox.com/familysettings.

ASISTENCIA AL CLIENTE

Todos los trabajadores de D3Publisher of America, Inc. se esfuerza para asegurarse de que nuestros clientes disfruten tanto jugando a nuestros productos como nosotros al crearlos. Hacemos cuanto está en nuestras manos para asegurarnos de que nuestros productos no tengan ningún problema, pero en la rara eventualidad de que algo se nos pase por alto durante el proceso de prueba del producto, queremos ofrecer una solución a nuestros clientes cuanto antes.

En el departamento de asistencia al cliente nos tomamos nuestro trabajo en serio, así que si alguno de nuestros productos presenta algún problema, no dudes en ponerte en contacto con nosotros. El sitio web ofrece las respuestas a muchas de las preguntas de nuestros clientes y también incluye consejos y estrategias para jugar al juego. Si no encuentras la información que buscas no tendrás que superar una carrera de obstáculos: no te encontrarás con máquinas, sino con seres humanos de carne y huesos que te ayudarán a volver a dedicarte a las cosas importantes de la vida... como jugar a videojuegos.

Página web:

www.d3publisher.us

¡Este es el mejor lugar al cual acudir para obtener consejos y estrategias sobre cómo jugar a nuestros juegos!

Dirección de correo electrónico:

support@d3p.us

Teléfono:

+1 (480) 517-4900

Lunes a viernes, de 8:00 a 17:00 MST (Arizona)

CONTRATO DE LICENCIA DE SOFTWARE DEL USUARIO FINAL

1. LEA CUIDADOSAMENTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES SIGUIENTES ANTES DE INSTALAR EL PROGRAMA. ESTE CONTRATO DE LICENCIA DE SOFTWARE ES UN CONTRATO LEGAL ENTRE EL COMPRADOR (UN INDIVIDUO O UNA PERSONA FÍSICA A QUIEN EN LO SUCESIVO SE LE LLAMARÁ "EL USUARIO"), Y D3PUBLISHER OF AMERICA, INC. Y SU EMPRESA MATRIZ Y FILIALES (A QUIEN CONJUNTAMENTE SE LE LLAMARÁ EN LO SUCESIVO "LA COMPAÑÍA") PARA EL PRODUCTO DE SOFTWARE DENOMINADO "Onechanbara, Bikini Samurai Squad" QUE CONTIENE EL SOFTWARE DE COMPUTACIÓN (QUE INCLUYE CUALQUIER ACTUALIZACIÓN O MATERIAL QUE SE DESCARGUE O ACCESIBLE EN LINEA) Y TODOS LOS MEDIOS ASOCIADOS Y/O MATERIALES IMPRESOS (JUNTOS DENOMINADOS "EL PROGRAMA"). AL ABRIR LOS EMBALAJES DEL PROGRAMA, O AL INSTALAR, COPIAR, DESCARGAR O USAR EL PROGRAMA, "EL USUARIO" ACEPTA QUE HA LEÍDO ESTE CONTRATO DE LICENCIA DE SOFTWARE Y SE SOMETE AL MISMO. EN CASO DE NO ACEPTAR LOS TÉRMINOS DE ESTE CONTRATO DE LICENCIA DE SOFTWARE (EN ADELANTE "EL CONTRATO"), NO INSTALE NI USE EL PROGRAMA Y BORRE TODAS LAS COPIAS QUE TENGA EN SU PODER.

2. La compañía le concede una licencia que no es exclusiva ni transferible para usar "el programa", pero se reserva todos los derechos de propiedad de "el programa" y todas las copias del mismo. "El usuario" puede usar o instalar "el programa" en un solo sistema de hardware para el que "el programa" fue diseñado, según sea el caso, para el uso de un solo usuario en particular. "La compañía" y, según sea el caso, los distribuidores de licencias de "la compañía", se reservan todos los derechos no especificados en el cuerpo de "el contrato". Este Programa se otorga por licencia para su uso y no se vende. Su licencia no le confiere la titularidad ni la posesión del Programa y no debe ser interpretado como la venta de ningún derecho en este Programa.

3. "El usuario" acepta que "el programa" en su forma de código de origen continúa siendo un secreto comercial de "la compañía". "El usuario" acepta no modificar ni intentar hacer ingeniería inversa, desensamblar o desmontar "el programa", salvo y sólo en la medida en que esta actividad esté expresamente permitida por la ley vigente a pesar de su limitación.

4. DE LA PROPIEDAD. Todo derecho, titularidad y participación así como derechos de propiedad intelectual sobre "el Programa" y que emanen de éste (incluyendo, mas no limitado a ninguna titularidad, códigos de origen, temas, objetos, personajes, nombre de personajes, historias, diálogos, frases hechas, lugares, conceptos, ilustraciones, imágenes, fotografías, animaciones, videos, sonidos, efectos audiovisuales, música, composiciones musicales, texto y applets incorporados en "el programa"), los materiales impresos anexos y toda copia de "el programa" son propiedad de "la compañía" o sus distribuidores de licencias. El presente contrato no le concede ningún derecho al uso de dicho contenido que no sea como parte de "el programa". La Compañía se reserva todo derecho no concedido expresamente en el presente contrato.

5. Este contrato entra en vigencia cuando "el usuario" abre los embalajes, instala, descarga o utiliza por primera vez "el programa", y continúa en vigencia hasta que "la compañía" revoque el mismo, o hasta que "el usuario" viole alguna cláusula del presente contrato. En caso de rescisión del mismo, "el usuario" acepta destruir o borrar todas las copias de "el programa" que tenga en su posesión.

6. "El usuario" no modificará "el programa" ni lo anexará a otro programa (salvo que "el programa" esté expresamente hecho para funcionar dentro de un sistema de hardware y en relación con otros programas de computación) ni creará trabajos derivados basados en "el programa". "El usuario" debe obtener el permiso "la compañía" por escrito para incluir "el programa" en cualquier colección de software.

7. "El usuario" no ejecutará, usará ni instalará "el programa" si éste reside en un país en el cual el uso o la instalación de "el programa" viola las normas o leyes de exportación de los EE.UU., y tampoco distribuirá "el programa", quebrantando así tales normas o leyes. "El Programa" no se puede transferir, exportar ni volver a exportar a (ni a un ciudadano o residente del mismo) ningún país al que los EE.UU. le haya embargado bienes ni a nadie que figure en la lista del Departamento del Tesoro de los EE.UU. de Ciudadanos Especialmente Designados o en la Tabla de Denegación de Órdenes del Departamento de Comercio de los EE.UU. Si "el usuario" no cumple con estos requisitos o no está seguro de cumplirlos, éste no debe ejecutar ni instalar el software y debe destruir todas las copias que tenga en su poder. Si "el usuario" vive en uno de estos países, no se le concede esta licencia.

8. A reserva de aplicar todo el peso de la ley, "la compañía", sus distribuidores de licencias y subcontratistas no garantizan ninguna conexión, transmisión, resultados o utilización de ninguna conexión para red ni recursos proveídos (o que no se hayan podido proveer), mediante "el programa". "El usuario" es responsable de evaluar su propia consola y las necesidades del hardware y, de ser necesario, las necesidades de la red de transmisión así como los resultados que se obtengan de eso. "EL USUARIO" ACEPTA EXPRESAMENTE QUE EL USO DEL PROGRAMA CORRE POR SU CUENTA Y RIESGO. "EL PROGRAMA" SE FACILITA "TAL Y COMO ESTÁ", "COMO SE OFRECE", A MENOS QUE LA EXCLUSIÓN NO SEA LEGALMENTE APLICABLE A DICHAS GARANTÍAS. SALVO CON RESPECTO A LA GARANTÍA DE MEDIOS LIMITADOS, COMO SE ESTIPULA EN LA SECCIÓN 9 A CONTINUACIÓN, "LA COMPAÑÍA" Y SUS DISTRIBUIDORES DE LICENCIAS RENUNCIAN A TODA GARANTÍA Y CONDICIONES, YA SEAN ORALES O ESCRITAS, EXPRESADAS O IMPLICADAS, INCLUYENDO SIN LIMITACIÓN CUALQUIER GARANTÍA IMPLICADA O CONDICIÓN DE COMERCIABILIDAD, ADAPTABILIDAD PARA UN PROPÓSITO EN PARTICULAR, NO CONTRAVENCIÓN DE DERECHOS DE TERCEROS, Y AQUELLOS QUE SURJAN DE ALGUNA NEGOCIACIÓN O DEL USO COMERCIAL RELATIVOS AL PROGRAMA. "LA COMPAÑÍA" Y SUS DISTRIBUIDORES DE LICENCIAS NO ASUMEN NINGUNA RESPONSABILIDAD POR LOS DAÑOS SUFRIDOS POR "EL USUARIO" INCLUYENDO, MAS NO LIMITADO A, LA PÉRDIDA DE DATOS U OTROS MATERIALES DE RETRASOS, LA FALTA DE CUMPLIMIENTO, ERRORES CAUSADOS POR "LA COMPAÑÍA", SUS DISTRIBUIDORES DE LICENCIAS, CONCESIONARIOS Y/O SUBCONTRATISTAS O POR ERRORES DE "EL USUARIO" Y/O OMISIONES. "La Compañía" y sus distribuidores de licencias no garantizan nada respecto de ningún software ni hardware afín, utilizado o proveído por "la compañía" en relación con "el programa", salvo como se estipuló anteriormente.

9. GARANTÍA LIMITADA DEL MEDIO. Sin perjuicio de cualquier caso que contravenga lo aquí estipulado y solamente en lo que respecta a los programas distribuidos en medios físicos, "la compañía" le garantiza a "el usuario" ó consumidor original de "el programa" en medios físicos 90 días a partir de la fecha de compra contra defectos tanto del material como de la mano de obra en el medio de grabación en el que está grabado "el programa". Si el medio de grabación presenta defectos dentro de los 90 días próximos a la compra original, "el usuario" puede hacer la devolución de "el programa" así como de todos los materiales complementarios junto con su recibo original en el lugar donde efectuó la compra, y recibirá el reembolso total o bien el reemplazo del mismo, sujeto a la política de devolución del minorista en cuestión. Esta garantía está limitada al medio de grabación que contiene "el programa" como fue proporcionado originalmente por "la compañía" y no es válida en caso de desgaste normal o avería. Esta garantía no es válida y será inválida si el defecto se produjo a causa de abuso, maltrato o descuido. Toda garantía implícita está limitada conforme a la ley expresamente a un periodo de 90 días como se mencionó anteriormente.

10. LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD. "EL USUARIO" ACEPTA Y RECONOCE QUE "LA COMPAÑÍA" Y SUS DISTRIBUIDORES DE LICENCIAS NO ASUMEN NI TIENEN NINGUNA RESPONSABILIDAD POR NINGUNA MEDIDA LEGAL EJERCIDA POR "LA COMPAÑÍA" O SUS PROVEEDORES DE CONTENIDO, OTROS PARTICIPANTES U OTROS DISTRIBUIDORES DE LICENCIAS EN LO RESPECTIVO AL MANEJO, LA COMUNICACIÓN O EL CONTENIDO DEL PROGRAMA. LA COMPAÑÍA Y SUS DISTRIBUIDORES DE LICENCIAS NO SON RESPONSABLES POR NINGUN DAÑO INDIRECTO, SECUNDARIO, ESPECIAL, PUNITIVO, EJEMPLAR O DAÑOS IMPORTANTES QUE RESULTEN DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL PROGRAMA, INCLUYENDO LOS DAÑOS A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE REPUTACIÓN COMERCIAL, FALTA DEL HARDWARE O MAL FUNCIONAMIENTO Y, EN LO ESTIPULADO POR LEY, DAÑOS POR LESIONES PERSONALES, INCLUSO HABIÉNDOLE ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE SUFRIR TALES DAÑOS. SALVO POR LO ESTIPULADO EXPRESAMENTE EN EL CONTENIDO DEL PRESENTE CONTRATO, LA ENTERA RESPONSABILIDAD DE "LA COMPAÑÍA" Y SUS DISTRIBUIDORES DE LICENCIA PARA CON "EL USUARIO" Y CON SU RECURSO EXCLUSIVO EN CASO DE CUALQUIER VIOLACIÓN A LOS TÉRMINOS DEL PRESENTE CONTRATO SE LIMITA EXCLUSIVAMENTE AL IMPORTE TOTAL QUE "EL USUARIO" PAGO POR EL PROGRAMA, EN CASO DE QUE EXISTIESE. DADO QUE EN ALGUNOS ESTADOS NO SE PERMITE LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD POR CIERTOS DAÑOS, EN DICHS ESTADOS LA RESPONSABILIDAD DE "LA COMPAÑÍA" Y SUS DISTRIBUIDORES DE LICENCIA ESTÁ SUJETA A LO ESTIPULADO POR LEY.

11. INTERDICCIÓN. Como "la compañía" se vería perjudicada irremediablemente si las cláusulas de este contrato no se cumplieran específicamente, "el usuario" acepta que "la compañía" tiene derecho, sin fianza, otra garantía o prueba de daños, a asignar recursos en lo relativo a violaciones al presente contrato, además de otros recursos que "la compañía" pueda tener dentro conforme a ley.

12. INDEMNIZACIÓN. A petición de "la compañía", "el usuario" acepta defender, indemnizar y eximir de responsabilidad a "la compañía", a sus filiales, contratistas, funcionarios, directivos, empleados, agentes, distribuidores de licencias, titulares de licencias, distribuidores, proveedores de contenido y otros usuarios de "el programa", de todo daño, pérdida, responsabilidad, gastos y costas, incluso honorarios de abogados, que surjan directa o indirectamente de sus actos y omisiones en lo referente al uso que "el usuario" le dé a "el programa", de conformidad con lo estipulado en este contrato, o bien respecto a cualquier violación de "el usuario" a los términos del mismo. "La compañía" se reserva el derecho, a expensas propias, de asumir la defensa exclusiva y el control de cualquier asunto sujeto a indemnización por parte de "el usuario" conforme a lo aquí estipulado, y en tal caso, "el usuario" no tendrá ninguna responsabilidad posterior de proveer indemnización en dicho caso.

13. DERECHOS RESTRINGIDOS DEL GOBIERNO DE LOS EE.UU. "El Programa" y la documentación fueron desarrollados enteramente con gasto privado y se estipularon como "Software Comercial de Computación", o "Software Restringido de Computación". En caso de uso, duplicación o revelación por parte del Gobierno de los EE.UU. o de un subcontratista del Gobierno de los EE.UU., se sujetará a las restricciones expuestas en el subinciso (c)(1)(ii) de los Derechos sobre Datos Técnicos y de la cláusula de Software de Computación en DFARS 252.227-7013 o como se publica en el subinciso (c)(1) y (2) de las cláusulas de los Derechos Restringidos de Software Comercial en FAR 52.227-19, según sea pertinente. El Contratista / Fabricante es D3Publisher of America, Inc., con domicilio comercial en Bulevar W. Olympic 11500, Oficina 460 en Los Angeles, California, Código Postal 90064.

14. RESCISIÓN. Sin perjuicio de ningún otro derecho de "la compañía", el presente contrato y el derecho de "el usuario" a usar "el programa" pueden ser rescindidos automáticamente sin previo aviso de parte de "la compañía" en el caso de que "el usuario" violara alguna cláusula de este contrato o alguna condición contractual estipulada en con "el programa". En tal caso, "el usuario" debe destruir todas las copias de "el programa" así como todas sus componentes.

15. DISPOSICIONES GENERALES. "El usuario" no puede usar, copiar, modificar, conceder la licencia a terceros, alquilar, vender, asignar o transferir los derechos u obligaciones a que éste se sujeta por medio del presente contrato, salvo por lo estipulado expresamente en el cuerpo del mismo. Cualquier cesión que viole el presente contrato es inválida, salvo que "el usuario" pueda transferir su programa a otra persona a condición de que dicha persona acepte las cláusulas del presente contrato. Si cualquiera de los términos del presente contrato resulta inaplicable por cualquier motivo, dicho término será reformado sólo para hacerlo aceptable, y tal decisión no afectará la capacidad de aplicación de: (i) dicho término en circunstancias distintas, o; (ii) los demás términos bajo cualquier circunstancia. El incumplimiento por parte de "la compañía" de cualquier término del presente contrato de ninguna manera será interpretado como una renuncia presente o futura a dichos términos, ni de ninguna manera afectará el derecho de cualquiera de las partes a hacer cumplir todos y cada uno de los términos del mismo en lo sucesivo. La renuncia expresa por parte de "la compañía" de cualquiera de sus términos, condiciones o requisitos no constituirá una renuncia de ninguna obligación futura para cumplir con dichos términos, condiciones o requisitos. Sin perjuicio de cualquier otro detalle del presente contrato, ninguna omisión, retraso o incumplimiento por parte de "la compañía" será considerada como una violación del presente contrato si se demuestra que tal omisión, retraso o incumplimiento se debe a causas que escapan al control razonable de "la compañía". Este Contrato se regirá por las leyes del Estado de California y de los Estados Unidos sin tener en cuenta sus normas sobre conflictos de leyes y el consentimiento suyo respecto de la jurisdicción exclusiva de los tribunales estatales y federales del condado de Los Angeles, California. La Convención de las Naciones Unidas en lo referente a Contratos de Compraventa Internacional de Mercaderías no tendrá validez en lo relativo a este contrato. Este contrato representa el acuerdo total en lo relativo a sus términos entre "el usuario" y "la compañía".

Si tiene alguna pregunta relacionada con este Contrato, puede ponerse en contacto con D3Publisher of America, Inc. en Bulevar W. Olympic 11500, Habitación 460, Los Angeles, California 90064. Teléfono: 310-268-0820. Atención: EULA, o info@d3p.us.